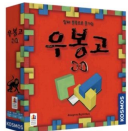
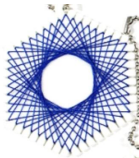


강의계획서				
프로그램명	창의력 쑥쑥! 수학놀이터 (초1-2학년)		강 사 명	박상미
교육기간	9.16~10.21	시간	요일 : 수 시간 : 17:00~18:00	
강 의 소 개				
교육목표	• 놀이를 학습 도구로 사용하여 자기주도적 문제 해결 능력과 창의성을 기를 수 있다. • 자신만의 해결방법을 발표하는 과정을 통해 자연스럽게 논리력과 수학적 능력, 창의력, 자신감을 기를 수 있다.			
준 비 물	필기도구, 색연필			
강 의 내 용				
구분	강의단원	도서명	세부내용	비고
1회	대칭	팽이만들기를 통해 대칭의 개념을 익힐 수 있다.	전통명절 알아보기, 예전 모습과 비교하기 -전통모양 팽이 꾸미기	   
2회	우노 보드게임	보드게임 우노를 통해 규칙을 알고 수를 구별할 수 있다.	나다운 모습은 무엇까? 행복찾기 -(클레이) 나만의 슈퍼거북	
3회	스트링아트	스트링아트를 통해 좌표평면을 익히고 함수에 접근 할 수 있다.	종이 만드는 과정알기 -(종이접기) 한지로 편지지 만들기	
4회	가르기와 모으기	주사위 점수판 게임을 통해 가르기와 모으기를 할 수 있다.	지구온난화에 따른 환경의 변화 알기 -텀블러 에코백 만들기 (컬러링)	
5회	숫자 맞추기	수의 크고 작음을 통해 수를 비교 할 수 있다.	상상이야기, 재미난 상상 발표하기 -(북아트) 피자책	
6회	팬토미노	우봉고 보드게임을 통해 도형을 알 수 있다.	진짜 나의 소원은 무엇일까? - 나만의 소원상자 만들기	

※ 상기 내용은 변경될 수 있으며, 위 내용에 대한 무단 도용을 금지합니다.

